2K SPORTS NBA 2K10

INHALT

Vorbereitungen 2
- Installation 2
- Spielstart 2
- Profilerstellung 2

Steuerung 3
- Menüsteuerung 4

Steuerung 4
- Standardbefehle 4
- Tastaturbefehle 5
- Wurf-Stick 6
- Post-Spiel 7
- Duale Spielersteuerung 8
- Offball-Steuerung 8
- Iso-Motion 10

On-The-Fly Coaching 10

Hauptmenü 11

Features 12
- Mein Spieler-Modus 12
- Crews 12
- Live Kader 12
- Signature Play 12
- NBA Aktuell 13

Pause-Menü 13

Tipps zur Leistung 13

Garantie 14

Kundendienst 17

VORBEREITUNGEN

Hinweis: Die Systemvoraussetzungen findest du auf der **Website www.2ksports.com/games/nba2K10/**.

Installation

Schließe vor der Installation alle anderen Anwendungen.

Lege die NBA 2K10-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein. Nun erscheint das Autoplay-Menü.

HINWEIS: Erscheint das Menü nicht automatisch, wähle im Startmenü von Windows den Eintrag „Ausführen aus". Gib in das Eingabefeld D:\autorun ein und klicke auf OK. (Ersetze „D" durch den Laufwerksbuchstaben deines DVD-ROM-Laufwerks.)

Klicke im Autoplay-Menü auf INSTALLIEREN und folge den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

Spielstart

Schließe alle geöffneten Programme, einschließlich Virenscanner und im Hintergrund ausgeführter Anwendungen. Letztere können sich negativ auf die Leistung des Spiels auswirken.

Klicke in der Windows-Taskleiste auf START und wähle Alle Programme -> 2K Games -> NBA 2K10.

Profilerstellung

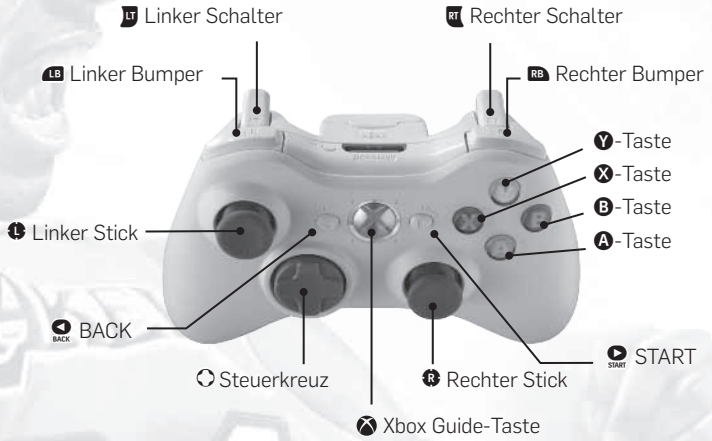
Nach dem Laden des Spiels erscheint der NBA 2K10-Titelbildschirm. Drücke START, um in den Bildschirm „Schnelles Spiel" zu wechseln. Wenn du NBA 2K10 zum ersten Mal startest, wirst du aufgefordert, ein Profil einzugeben.

PROFILERSTELLUNG

NBA 2K10 speichert Statistiken, Trophäen und deine Fortschritte in einem Profil. Möchtest du ein Profil erstellen, markiere mit dem **linken Stick** oder dem **Steuerkreuz** die Buchstaben der virtuellen Tastatur und bestätige jeden Buchstaben mit der **A-Taste**.

STEUERUNG

Dieses Handbuch bezieht sich auf den Microsoft Xbox 360 Controller. Es können allerdings auch andere Gamepads verwendet werden. Möglicherweise haben die Tasten deines Controllers andere Bezeichnungen. Weitere Informationen findest du in der Dokumentation deines Controllers. Diese findest du in der Systemsteuerung unter „Spielcontroller".



XBOX 360 CONTROLLER	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TASTATUR
Linker Stick	**Linker Stick**	A / S / D / W
A	**Taste 2**	Spacebar
B	**Taste 3**	**Ziffernblock** 0
X	**Taste 1**	**Ziffernblock** 5 t
Y	**Taste 4**	**Ziffernblock** . **(Punkt)**
Linker Schalter	**Taste 7**	Tab
Rechter Schalter	**Taste 8**	**Ziffernblock** +
Linker Bumper	**Taste 5**	Shift **links**
Rechter Bumper	**Taste 6**	**Ziffernblock** Enter
START	**Taste 10**	Esc
BACK	**Taste 9**	Pg Up

Steuerkreuz	**Steuerkreuz**	1 / 2 / 3 / 4
Rechter Stick	**Rechter Stick**	**Ziffernblock** 2 / 4 / 6 / 8

Menüsteuerung

Menünavigation	**Linker Stick**
2K Nav-Menü	**Rechter Stick**
Option wählen	Ⓐ -Taste
Zurück zum vorherigen Menü	Ⓑ -Taste

STEUERUNG

NBA 2K10 bietet dir verschiedene Steuerungsmöglichkeiten. In den folgenden Tabellen werden die Standardkonfigurationen aufgelistet. Über das Optionen-Menü kannst du die Steuerung jederzeit wechseln. Weitere Informationen zu den verschiedenen Befehlen werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Standardbefehle

OFFENSE	
Spieler bewegen	**Linker Stick**
Wurf-Stick	**Rechter Stick (oder** Ⓧ -Taste**)**
Pump Fake	Ⓧ -Taste (antippen)
Pass	Ⓐ -Taste
Direkter Pass	Ⓐ -Taste nach Pass, vor dem Fangen
Crossover	Ⓑ -Taste
Double Cross	Ⓑ -Taste (zweimal antippen)
Spin	Ⓨ -Taste
Behind Back	Ⓨ -Taste (zweimal antippen)
Hopstep	Ⓧ -Taste (antippen)
Sprungschritt zur Seite	**Linker Stick** weg vom Korb + Ⓧ -Taste
Rebound	Ⓨ -Taste (Ball in der Luft)
Turbo	**Rechter Bumper**
Duale Spielersteuerung	**Linker Schalter**
Symbol-Pass	**Rechter Schalter**
On-The-Fly Coaching	**Steuerkreuz**
Auszeit	**BACK**
Pause	**START**

ERWEITERTE OFFENSE	
Alley-Oop	**Linker Bumper** + Ⓐ -Taste
Hopstep Spin	**Rechter Bumper** + Ⓧ -Taste
Tip-In	**Linker Bumper** + Ⓨ -Taste (während Rebound-Sprung)
Putback-Dunk/-Korbleger	**Rechter Bumper** + Ⓨ -Taste
Pump Fakes	Ⓧ -Taste (antippen)

DEFENSE	
Spieler bewegen	**Linker Stick**
Cut-off/Steal	Ⓧ -Taste
Spieler wechseln	Ⓐ -Taste
Offensivfoul aufnehmen	Ⓑ -Taste (halten)
Steal	Ⓧ -Taste
Block/Rebound	Ⓨ -Taste
Turbo	**Rechter Bumper**
Absichtliches Foul	**BACK**
Pause	**START**

Tastaturbefehle

OFFENSE	
Vorwärts	W
Zurück	S
Nach links	A
Nach rechts	D

Sprinten	**Ziffernblock** [↵Enter]
Pass	[Spacebar]
Werfen	**Ziffernblock** [5]
Crossover	**Ziffernblock** [0]
Double Cross	**Numpad** [0] (zweimal drücken)
Spin	**Ziffernblock** [.] **(Punkt)**
Hinter dem Rücken	**Ziffernblock** [.] **(Punkt)** (zweimal drücken)
Wurf-Stick (Oben)	**Ziffernblock** [8]
Wurf-Stick (Unten)	**Ziffernblock** [2]
Wurf-Stick (Links)	**Ziffernblock** [4]
Wurf-Stick (Rechts)	**Ziffernblock** [6]
Duale Spielersteuerung	[Tab]
Symbol-Pass	**Ziffernblock** [+]
On-The-Fly Coaching	[1] / [2] / [3] / [4]
Auszeit	[Pg Up]
Pause	[Esc]

Wurf-Stick

Pump Fake	**Rechter Stick** (antippen)
Jumpshot	**Rechter Stick** (stehend)
Fade-Away	**Linker Stick** weg vom Korb + **rechter Stick**, während du stehst
Runner	Auf Korb zulaufen + **rechter Stick** weg vom Korb (zwischen Mittel- und Nahdistanz)
Leaner	Auf Korb zulaufen + **rechter Stick** weg vom Korb (zwischen 3er-Linie und Mitteldistanz)
Drifter (links oder rechts)	Zum Korb laufen + **rechter Stick** in Richtung der Spielerbewegung
Gerader Korbleger	Zum Korb laufen + **rechter Stick** Richtung Korb
Korbleger links	Zum Korb laufen + **rechter Stick** links neben Korb
Korbleger rechts	Zum Korb laufen + **rechter Stick** rechts neben Korb
Reverse-Korbleger	An der Grundlinie zum Korb laufen + **rechter Stick** Richtung Grundlinie
Einfacher Dunk	Laufe Richtung Korb + **rechter Bumper** (Turbo) + **rechter Stick** Richtung Korb
Power Dunk	Laufe Richtung Korb + **rechter Bumper** (Turbo) + **rechter Stick** rechts neben Korb
Spektakulärer Dunk	Laufe Richtung Korb + **rechter Bumper** (Turbo) + **rechter Stick** links neben Korb
Reverse Dunk	Laufe Richtung Korb + **rechter Bumper** (Turbo) + **rechter Stick** weg vom Korb
360 Dunk	Laufe Richtung Korb + **rechter Bumper** (Turbo) + **rechter Stick** in einer Kreisbewegung

Post-Spiel

OFFENSE	
Facing	**Linken Stick** vom Verteidiger wegbewegen, wenn du im Post den Ball in beiden Händen hältst
Facing-Sprungwurf	Mach ein Facing gegen den Post-Verteidiger und bewege dann den **rechten Stick**, um zu werfen
Jump Fade-Wurf links/ rechts	Wenn du im Post etwas weiter vom Korb entfernt bist, bewege den **rechten Stick** zur linken/rechten Seite des Spielers
Jump-Hook links/rechts	Wenn du im Post nah am Korb bist, bewege den **rechten Stick** zur linken/rechten Seite des Spielers
Schultertäuschung links	Wenn du im Post den Ball in beiden Händen hältst, bewege den **rechten Stick** schnell zur linken Seite des Spielers
Schultertäuschung rechts	Wenn du im Post den Ball in beiden Händen hältst, bewege den **rechten Stick** schnell zur rechten Seite des Spielers
Pump Fake	Wenn du im Post den Ball in beiden Händen hältst, halte den **linken Bumper** fest + bewege den **rechten Stick** zur linken/rechten Seite des Spielers.
Up & Under	Mache einen Pumpfake, lasse den **linken Bumper** los und bewege den **rechten Stick** in die Richtung, in der du abschließen möchtest

Dropstep	Während du dich mit Ball aufpostest, dribbelst oder den Ball hältst und noch dribbeln darfst, bewege den **linken Stick** zur Grundlinie und drücke den **rechten Bumper**
Stepthru	Während du dich mit Ball aufpostest, dribbelst oder den Ball hältst und noch dribbeln darfst, bewege den linken Stick zur Zone und drücke den rechten Bumper
Schneller Spin	Während du dich mit Ball aufpostest, dribbelst oder den Ball hältst und noch dribbeln darfst, bewege den **linken Stick** auf die linke oder rechte Seite des Spielers und drücke den **linken Bumper**
Pump Fake zu Sprungschritt-Spin (gleiche Seite)	Mach einen Pump Fake und drücke Ⓨ -Taste
DEFENSE	
Post - Steal	Drücke im Post Ⓧ -Taste
Post - Offensivfoul forcieren	Drücke im Post Ⓑ -Taste

Duale Spielersteuerung

Duale Spielersteuerung aktivieren	**Linker Schalter**
Freilaufen	Ⓧ -Taste
Aufposten	Ⓨ -Taste
Block nutzen	Ⓐ -Taste
Block stellen	Ⓑ -Taste

Offball-Steuerung

POST-OFFENSE	
Aufposten	Drücke und halte mit dem Rücken zum Verteidiger den **linken Bumper** fest
Gegen Verteidiger drücken	Bewege den **linken Stick** Richtung Verteidiger, während du diesem gegenüberstehst
Kampf um die Position	**Linker Bumper** + **linker Stick** im Post in den Verteidiger
Aggressiver Ausfallschritt nach hinten	**Linker Schalter** + **rechter Schalter** im Post
Post-Deny abwehren	**Linker Schalter** + **linker Stick** in die gewünschte Richtung, während du im Post von einem Verteidiger bedrängt wirst
Für Lob nach außen drehen	Lasse den **linken Bumper** und den **linken Stick** im Post links oder rechts neben dem Verteidiger los
POST-DEFENSE	
Angriffsspieler angreifen	**Linker Bumper** neben einem Angriffsspieler im Post
Kampf um die Position	**Linker Bumper** + **linken Stick** im Post in den Verteidiger
Deny Post	**Linker Bumper** + **linken Stick** zur linken/rechten Seite des Spielers
Front Post	**Linker Bumper** + **linken Stick** im Post Richtung Angriffsspieler
Flop	**Linker Bumper** + Ⓑ -Taste nach einem Ausfallschritt des Gegners im Post
Post - Pass in den Post stealen	**Linker Bumper** + Ⓧ -Taste wenn der Spieler in Ballbesitz im Post zu dem Spieler passt, den du abschirmst
PERIMETER-OFFENSE	
Pick-Steuerung	Halte Ⓑ -Taste und bewege den **linken Stick**, um die Pick-Richtung deines Spielers anzupassen
Gegen Verteidiger drücken	**Linker Stick** in den Verteidiger
Von Verteidiger abstoßen	**Linker Stick** vom Verteidiger weg, während du dich in den Verteidiger drückst
Um Verteidiger schwimmen	**Linker Stick** diagonal auf die linke oder rechte Seite des Verteidigers, während du dich in den Verteidiger drückst
Spin um Verteidiger herum	**Rechter Bumper** + **linken Stick** diagonal auf die linke oder rechte Seite des Verteidigers, während du dich in den Verteidiger drückst
Verteidiger binden	**Linker Bumper** neben einem Verteidiger in der Zone (erleichtert dir die Ballannahme)
Aggressiver Ausfallschritt nach hinten	**Rechter Bumper**, während du einen Verteidiger bindest
PERIMETER-DEFENSE	
Deny-Verteidigung	Bewege den **rechten Stick** in die Richtung eines Angriffsspielers
Spieler festhalten	**Linker Bumper** in der Nähe eines Angriffsspielers

Flop	Ⓑ nach einem Ausfallschritt des Gegners

Iso-Motion

Ballhand wechseln	Bewege im Stehen den **linken Stick** zur Hand ohne Ball
Sizeup	**Linker Bumper**, wenn du stehst
Hesitation	**Rechter Bumper**, wenn du stehst
Crossover	**Linker Bumper** + **linken Stick** zur Hand ohne Ball
Double Cross	**Linker Bumper** + **linken Stick** zur Hand ohne Ball und anschließend zurück
Spin	**Linker Bumper** + **linken Stick** in einem Halbkreis von der Ballhand zur gegenüberliegenden Hand (um den Rücken herum) bewegen
Behind Back	**Linker Bumper** + **rechter Bumper** + **linken Stick** in einem Halbkreis von der Ballhand zur gegenüberliegenden Hand (um den Rücken herum) bewegen
Stepback	**Linker Bumper** + **linken Stick** gegen die Bewegungsrichtung des Spielers bewegen
Stepback and Go	**Linker Bumper** + **linken Stick** gegen die Bewegungsrichtung des Spielers und dann zurück in die ursprüngliche Richtung bewegen
Half-Spin	**Linker Bumper** + **rechter Bumper** + **linken Stick** gegen die Bewegungsrichtung des Spielers bewegen
Quick Hesitation/Stepout	**Linker Bumper** + **rechter Bumper** während du dich bewegst
In and Out	**Linker Bumper** + **rechter Bumper** während du dich bewegst + **linken Stick** zur freien Hand und dann wieder zurück zur Ballhand bewegen
Hesitation Cross	**Linker Bumper** + **rechter Bumper** während du dich bewegst + **linken Stick** zur freien Hand bewegen

ON-THE-FLY COACHING

Basketball ist ein rasantes Spiel, bei dem du deine Strategien in Echtzeit anpassen musst. Rufe mit dem **Steuerkreuz** das Menü „On-The-Fly Coaching“ auf, um dein Team auf das Spiel vorzubereiten.

STEUERUNG	OFFENSE	DEFENSE
Steuerkreuz OBEN	OTFC Heatcheck	OTFC Spielerzuordnungen
Steuerkreuz RECHTS	OTFC Off. Spielzüge	OTFC Defense-Varianten
Steuerkreuz LINKS	OTFC Coaching-Einstellungen	OTFC Coaching-Einstellungen
Steuerkreuz UNTEN	OTFC Auswechslung	OTFC Auswechslung
BACK	Auszeit	Absichtliches Foul
START	Pause	Pause

HAUPTMENÜ

Nach dem Laden des Spiels und der Erstellung deines Profils erscheint der Bildschirm „Schnelles Spiel“. Ist dein PC mit dem Internet verbunden, wird der Bildschirm „NBA Aktuell“ eingeblendet. Rufe mit dem **rechten Stick** das Hauptmenü auf.

Schnelles Spiel – Starte ein schnelles Spiel und stürze dich in die Action. Auf dem Bildschirm sind bereits zwei Teams für dich ausgewählt. Blättere mit dem **linken/rechten Schalter** durch die Liste der verfügbaren Teams. Mit dem **linken/rechten Bumper** blätterst du durch die für die gewählten Teams verfügbaren Trikots.

Laden/Speichern – Lade/speichere Einstellungen, Profile, Kader, Regler und Standards.

Spielmodi – Spiele eine Partie NBA Blacktop, zeige in der Association, was du kannst, starte eine Saison, führe dein Team in die Playoffs, spiele die Rookie Challenge, trainiere deine Moves, schließe dich einer Online-Liga an oder bestimme selbst eine Situation.

Team Up – Bilde mit deinen Freunden eine Crew (ein Online-Team) mit erstellten Spielern aus dem Mein Spieler-Modus oder steuert ein echtes NBA-Team. Anschließend kann deine Crew online gegen andere Crews antreten, um verschiedene Turniertrophäen zu sammeln. Alle Crews werden mithilfe eines effektiven Wertungssystems in Ranglisten geführt. Dadurch weißt du jederzeit, wie deine Crew im direkten Vergleich mit der Konkurrenz abschneidet.

Optionen – Passe das Gameplay, die Regeln und die Präsentationseinstellungen an, verwalte deine Kader und konfiguriere die Steuerung.

Mein Spieler – Folge dem Weg eines NBA-Spielers ... von den Summer Circuits über die NBA-Trainingslager und die NBA Development League bis in den Kader einer NBA-Mannschaft.

Features – Wirf einen Blick auf die Bestenlisten, betrachte im Bildschirm „Meine NBA“ deine Statistiken, konfiguriere den 2K Sports Ticker, besuche den Trophäenraum, passe mit 2K Beats die Spielmusik an, stelle über 2K Share erstellte Spieler, Kader, Draft-Jahrgänge und Reglereinstellungen bereit oder erstelle mit dem 2K Reelmaker eigene Highlights.

FUNKTIONEN

Mein Spieler-Modus

Erstelle den ultimativen NBA-Spieler und führe ihn durch seine gesamte Karriere. Starte als nicht gedrafteter Rookie in den Summer Circuit. Wenn du hart genug an dir arbeitest, wirst du vielleicht in das Trainingslager eines NBA-Teams eingeladen oder du endest in der D-Liga. Der Weg zum NBA-Star ist lang und steinig.

Crews

Gründe mit deinen Freunden das ultimative Team aus NBA-Stars oder im Mein Spieler-Modus erstellten Spielern. Miss dich anschließend mit anderen Crews, um Trophäen zu sammeln und in der Crew-Bestenliste ganz nach oben zu klettern.

NAHTLOSE ONLINE-INTEGRATION

Das brandneue Online-System von NBA 2K10 macht Schluss mit dem ständigen Umschalten zwischen Online- und Offline-Modi. Wenn du ein Spiel startest, hast du ab sofort die Möglichkeit, einen KI-Gegner auszuwählen, mit Freunden im selben Raum zu spielen oder über das Internet an Spielen mit bis zu 10 Spielern teilzunehmen.

Alle beschriebenen Online-Funktionen sind bis **November 2010** verfügbar. Wir behalten uns allerdings das Recht vor, die Online-Funktionen 30 Tage nach Bekanntgabe zu modifizieren oder einzustellen. Weitere Informationen dazu findest du auf **www.2ksports.com/serverstatus**.

Live Kader

Der 2K Insider und sein Team von NBA-Analysten versorgen dich auch in NBA 2K10 mit den aktuellsten Team- und Spielerinformationen, darunter Kader- und Aufstellungsänderungen, Trades, Verletzungen und Spielerwertungen. Verfolge mithilfe interaktiver Menüs und Analysen sämtliche Änderungen im Saisonverlauf.

Signature Play

Bisher hatte die NBA 2K-Serie Signature Styles, aber in diesem Jahr erwartet dich das brandneue SIGNATURE PLAY. Dank der Zusammenfassung aller Komponenten der Signature Style-Funktion von NBA 2K spielen alle Teams in NBA 2K10 wie ihre realen Vorbilder.

Während einzelne Spieler in diesem Jahr noch mehr Signature Style haben, erhalten NBA-Teams Signature Play ... die Makro-Variante des Signature Style. Die brandneuen Spielertendenzen und die spektakulärsten Signature Style-Animationen der 2K-Serie sind Garanten für die realistischste NBA-Erfahrung aller Zeiten. Signature Styles können ab sofort individuell angepasst werden, damit alle Spieler ihre persönliche NBA-Erfahrung erschaffen können.

NBA Aktuell

Mit NBA Aktuell gehören langweilige Kommentare der Vergangenheit an. Dieser innovative Echtzeit-Dienst liefert dynamische, auf realen Daten basierende, audiovisuelle Präsentationen wie Liga-News, NBA-Ergebnisse und Play-by-Play-Kommentare, die dem Fortgang der NBA-Saison entsprechen. NBA-Fans sehen UND spielen vorab die angesetzten NBA-Partien, um das Spiel zu entscheiden, bevor es begonnen hat.

PAUSE-MENÜ

Drücke während des Spiels **START**, um das Pause-Menü einzublenden.

Fortsetzen – Kehre zum Spiel zurück.

Replay – Sieh dir die aufregende Action noch einmal an.

Coaching – Nimm Auswechslungen vor, betrachte Spieler-Match-Ups, bearbeite die Einstellungen oder wirf einen Blick in dein Playbook.

Spielstatistiken – Betrachte die Teamstatistik, die Spielertabelle, die Spieldetails und Verletzungen.

Optionen – Passe die Kamera an, wechsle die Seiten, ändere das Gameplay, die Meine NBA-Optionen, die Präsentation und die NBA-Regeln oder betrachte die Controller-Konfiguration.

Beenden – Kehre zum Hauptmenü zurück oder starte das Spiel mit einer schnellen Revanche neu.

TIPPS ZUR LEISTUNG

Systemvoraussetzungen

Damit das Spiel korrekt ausgeführt werden kann, muss dein PC die auf der Verpackung angegebenen Mindestvoraussetzungen erfüllen. Vergewissere dich, dass deine Hardware alle Voraussetzungen erfüllt, bevor du dich an unseren Kundendienst wendest.

Grafik- und Soundtreiber

Veraltete Grafik- und Soundtreiber können sich ebenfalls negativ auf die Leistung von NBA 2K10 auswirken. Treten während des Spiels Probleme auf, aktualisiere deine Treiber. Weitere Informationen zur Installation aktueller Treiber findest du in der Dokumentation deines PCs.

GARANTIE

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take-Two Interactive GmbH ("Take-Two"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take-Two abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take-Two behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charaktернamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take-Two trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take-Two befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take-Two, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take-Two und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden. Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take-Two zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take-Two übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take-Two gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take-Two schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take-Two und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take-Two und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take-Two. Take-Two ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take-Two ist der Geschäftssitz von Take-Two.

© 2009 Take-Two Interactive Software und seiner Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K Sports, das 2K Sports-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2009 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen von Microsoft und werden in Lizenz von Microsoft verwendet.

Dieses Spiel nutzt Technologie von Massive Incorporated („Massive"), einem Tochterunternehmen der Microsoft Corporation ("Microsoft"), die Werbung im Spiel ermöglicht und vorübergehend ähnliche Spielobjekte auf den PC oder die Spielkonsole lädt und in Online-Spielen ersetzt. Dabei erfasst Massive evtl. Informationen über das Spiel und die übermittelte Werbung sowie die IP-Adresse und andere Standardinformationen, die gesendet werden, wenn ein PC oder eine Spielkonsole mit dem Internet verbunden ist. Massive nutzt diese Informationen zur Übermittlung und Bewertung von Werbung sowie zur Verbesserung der Produkte und Dienstleistungen von Massive und seinen Partnerunternehmen. Die gesammelten Informationen dienen in keinem Fall der Identifizierung des Spielers.

Weitere Informationen über die Ingame-Werbung durch Massive sind in der Datenschutzrichtlinie von Massive auf der Website http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=122085&clcid=0x409 erhältlich. Sämtliche, in der Ingame-Werbung enthaltenen, Warenzeichen und geschützten Materialien sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Teile dieses Produktes © 2009 Massive Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT
Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter **www.take2.de/onlinesupport**.

TELEFON-SUPPORT
Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen", „dxdiag" eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline
Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:
Tel.: **0900 – 1 393 493** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:
Tel.: **0900 – 160 672** (1,802 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)
Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:
Tel.: **0900 – 1 392 492** (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:
Tel.: **0900 – 241 231** (0,676 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

HELPLINE
Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:
Tel.: **0900 – 1 391 491** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:
Tel.: **0900 – 400 873** (1,802 € /Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer